STAR WARS

SLAG OM HOTH

SPELREGELS

Welkom bij Slag om Hoth, een snel miniaturenspel. Voer jij het bevel over het woeste keizerlijke leger of over de moedige rebellen?

Begin met het lezen van deze spelregels om het spel te leren spelen (of ga naar www.daysofwonder.com/battleofhoth/ voor een videotutorial). Kies vervolgens een veldslag uit het scenarioboek. We raden je aan om met het eerste scenario te beginnen en ze in volgorde te spelen, omdat ze steeds moeilijker worden.

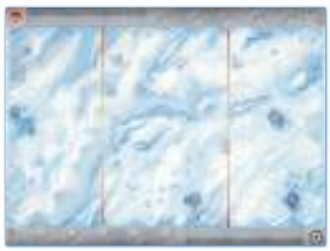
Duik tot slot dieper in het conflict tussen de Rebellenalliantie en het Galactische Keizerrijk door de twee dynamische campagnes te spelen. Deze zorgen voor een rijkere spelervaring waarbij je overwinningen en je nederlagen van invloed zijn op het volgende gevecht.

GALACTIC BATTLES

DAYS OF WONDER

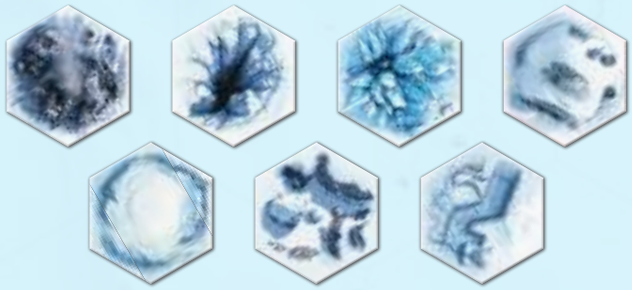
INHOUD

♦ **Een dubbelzijdig bord**



♦ **1 scenarioboek**

♦ **Kartonnen onderdelen, waaronder:**



19 dubbelzijdige, zeshoekige terreintegels

6 dubbelzijdige overwinningsmedailles

10 speciale eenheidsbadges

3 structuurstukken

♦ **Campagnemateriaal:**

10 hulpkaarten

4 campagneboekjes

♦ **1 set donkergrijze miniaturen voor het leger van het Galactische Keizerrijk, bestaande uit:**

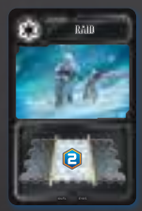
2 kaarthouders

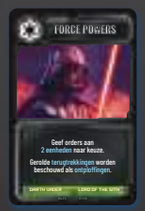
32 Snowtroopers

3 AT-AT's

4 keizerlijke Probe Droids

25 commandokaarten van het Galactische Keizerrijk:





16 standaardkaarten

9 leiderskaarten

♦ **1 set lichtgrijze miniaturen voor de troepen van de Rebellenalliantie, bestaande uit:**

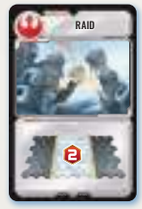
2 kaarthouders

24 Echo Base Troopers

9 Snowspeeders

2 Rebel Artillery

25 commandokaarten van de Rebellenalliantie:



16 standaardkaarten

9 leiderskaarten

♦ **6 aanvalsdobbelstenen**

♦ **1 spelregelboek**

♦ **3 overzichtsbladen**

- 2 overzichtsbladen voor eenheden
- 1 terreinoverzichtsblad

SPELVOORBEREIDING

1. Kies een veldslag uit het scenarioboek.
2. Leg het bord in het midden van de tafel.
3. Leg de benodigde terreintegels zoals aangegeven in het veldslagscenario op tafel.
4. Plaats de miniaturen op het bord en zorg ervoor dat hun posities overeenkomen met de veldslagkaart uit het scenario.
   - Keizerlijke infanterie-eenheden bevatten **4 Snowtroopers-miniaturen**
   - Keizerlijke voertuigeenheden bevatten **1 AT-AT-miniatuur**
   - Keizerlijke speciale eenheden bevatten **2 keizerlijke probe droid-miniaturen**
   - Infanterie-eenheden van de rebellen bevatten **3 Echo Base Trooper-miniaturen**
   - Voertuigeenheden van de rebellen bevatten **3 Snowspeeder-miniaturen**
   - Speciale eenheden van de rebellen bevatten **1 Rebel Artillery-miniatuur**
5. Voeg speciale eenheidsbadges toe aan individuele eenheden en overwinningsmedailles aan specifieke doelen op de kaart, als dit staat aangegeven in de speciale scenarioregels.
6. Leg de overzichtsbladen naast het bord.
7. Zet de kaarthouders in elkaar en plaats ze aan de rand van het bord. De kaarthouders zijn niet noodzakelijk, maar zijn vooral handig als je in teams van meerdere spelers aan één kant speelt.
8. Alle spelers kiezen een kant en zetten zich op de bijhorende plaats voor het bord.
9. Elke speler neemt de 16 standaard commandokaarten voor zijn kant (elke speler kan een leider kiezen en de 3 commandokaarten voor deze leider aan zijn stapel toevoegen, als de spelers daarmee akkoord gaan) en schudt zijn stapel commandokaarten grondig. Daarna trekt hij zoveel commandokaarten als aangegeven in het scenario. Elke speler zet deze kaarten in de bijhorende kaarthouder of neemt ze in zijn hand. Hij houdt ze geheim voor de tegenspeler.
10. Elke speler legt de rest van de stapel gedekt naast zich neer.
11. De startspeler, die staat aangegeven in het scenario, speelt zijn eerste kaart en vervolgens zijn eerste beurt.

DOEL VAN HET SPEL

Het doel van het spel is meestal om als eerste een bepaald aantal overwinningsmedailles te behalen (meestal 4 tot 5, afhankelijk van de overwinningsvoorwaarden van het gekozen veldslagscenario).

In *Slag om Hoth* verdien je een overwinningsmedaille voor elke vijandelijke eenheid die je volledig hebt uitgeschakeld. Om aan te tonen dat je op deze manier een medaille hebt verdiend, plaats je de laatste figuur van de uitgeschakelde eenheid op een van de beschikbare medaillevelden die zich linksonder aan elke kant van het bord bevinden.

In sommige scenario's kun je op het bord zelf extra medailles verdienen voor het veroveren en behouden van bepaalde terreintegels of veldslagdoelen.

Sommige scenario's bevatten speciale overwinningsvoorwaarden, die apart staan beschreven in de speciale spelregels van het scenario.

Slagveld

Veldslagen worden uitgevochten op een zeshoekig spelbord van 10 tegels breed en 7 tegels diep. Het slagveld wordt door twee rode stippellijnen in drie zones verdeeld, waardoor elke speler een linkerflank, een middenveld en een rechterflank heeft. Een tegel waardoor een stippellijn loopt, behoort zowel tot een flank als tot het middenveld. Wanneer in de regels verwezen wordt naar de "basislijn"-tegels, bedoelen we de rij tegels die het dichtst bij de speler ligt waarover wordt gesproken.

SPEELBEURT

Elk scenario geeft aan welke kant als eerste speelt. Nadien spelen de spelers om beurten totdat een van hen het aantal overwinningsmedailles heeft behaald zoals aangegeven in de overwinningsvoorwaarden van het scenario.

Als je aan de beurt bent, volg je de onderstaande stappen:

1 - **SPEEL EEN COMMANDOKAART** open uit je hand.

2 - **GEEF ORDERS.** Kondig alle eenheden aan die je orders wil geven, binnen de grenzen van de commandokaart die je net hebt gespeeld.

3 - **VERPLAATS** de eenheden met een order één per één en in een volgorde naar keuze.

4 - **VAL AAN** met één eenheid per keer, in een volgorde naar keuze.

5 - **TREK** een nieuwe commandokaart.

1 Speel een commandokaart

Eenheden mogen alleen bewegen en/of aanvallen wanneer ze een order hebben gekregen. Gebruik commandokaarten om je troepen orders te geven en/of een speciaal commando uit te voeren.

Aan het begin van je beurt speel je een commandokaart uit je hand. Leg de kaart open voor je neer en lees hem hardop voor.

Er zijn twee soorten commandokaarten: **zonekaarten** en **tactiekkaarten**.

Zonekaarten

Met zonekaarten kun je je eenheden orders geven in één of meerdere specifieke zones. Deze kaarten geven aan in welke zone(s) van het slagveld je de eenheden orders mag geven en hoeveel.

Tactiekkaarten

Met tactiekkaarten kan je speciale verplaatsingen maken, op een specifieke manier aanvallen of speciale acties uitvoeren, zoals aangegeven op de kaart.

> ***Opmerking:*** *Op sommige commandokaarten staat:*
>
> *"Als je geen infanterie- of voertuigeenheden beveelt, geef een order aan 1 eenheid naar keuze."*
>
> *Als je dit doet, krijgt de gekozen eenheid de kaartbonussen niet en voert deze gewoon ergens op het bord de orders uit.*

2 Orders geven

Nadat je een commandokaart hebt gespeeld, kondig je aan welke overeenkomstige eenheid/eenheden een order moet(en) uitvoeren.

Alleen de eenheden die een order hebben gekregen, mogen later in je beurt verplaatsen, aanvallen of een speciale actie spelen.

Eenheden op een tegel met een rode stippellijn mogen van eender welke zone een order krijgen.

Je mag elke eenheid niet meer dan één order geven. Als de commandokaart je toestaat om in een bepaalde zone van het slagveld meer dan één order te geven dan het aantal eenheden dat je in deze zone hebt, dan gaan de extra orders verloren.

Als je geen eenheden hebt in de zone(s) waar een kaart is gespeeld, speel je de kaart gewoon uit en trek je een nieuwe zonder orders te geven aan eenheden.

3 Verplaats eenheden

Je verplaatst eenheden met een order één per één, in een volgorde naar keuze. Een eenheid mag slechts één keer per beurt verplaatsen. Het is niet verplicht om een eenheid met een order te verplaatsen.

Het aantal tegels dat een eenheid kan verplaatsen, hangt af van het type eenheid. Een infanterie-eenheid kan bijvoorbeeld 1 tegel verplaatsen en dezelfde beurt nog aanvallen, of 2 tegels verplaatsen zonder aan te vallen. Een snowspeeder-eenheid kan maximaal 3 tegels verplaatsen en daarna nog aanvallen.

De verplaatsingen van alle eenheden staan beschreven in bijlage 1 op pagina 8 en op de overzichtsbladen voor eenheden.

- Je moet de verplaatsing van een eenheid voltooien voordat je een andere eenheid verplaatst.
- Eenheden met een order mogen zich van de ene zone van het slagveld naar de andere verplaatsen.
- Er mogen geen twee eenheden op dezelfde tegel staan. Bij het verplaatsen mag een eenheid niet over een tegel bewegen waarop een andere eenheid staat.
- Je mag geen individuele figuren van een eenheid afsplitsen; ze moeten bij elkaar blijven en altijd als groep bewegen.
- Je mag eenheden die figuren hebben verloren niet combineren met andere eenheden.
- Sommige terreinkenmerken beïnvloeden de verplaatsing en kunnen verhinderen dat een eenheid de volledige afstand aflegt of aanvalt (zie *bijlage* 2 op pagina 10).
- De regels voor terugtrekkende verplaatsingen kunnen een beetje verschillen van de normale verplaatsingen (zie *Terugtrekken* op pagina 7).

4 Aanvallen

Zodra alle eenheden verplaatst zijn, controleer je de aanvallen en voer je ze uit, één eenheid met order per keer, in een volgorde naar keuze.

Om een vijandelijke eenheid aan te vallen, rol je een bepaald aantal aanvalsdobbelstenen, afhankelijk van het type eenheid dat aanvalt, de afstand tot de vijandelijke doelwiteenheid en de terreinbeschermingen (zie *Aanvalsverloop* hieronder).

- Een eenheid mag normalerwijze slechts één keer per beurt aanvallen.
- Een eenheid die een order krijgt, is niet verplicht om aan te vallen.
- Een eenheid mag zijn aanvalsdobbelstenen niet verdelen onder verschillende vijandelijke doelwitten.
- Het aantal slachtoffers dat een eenheid heeft geleden, heeft geen invloed op het aantal aanvalsdobbelstenen waarmee je tijdens de aanval mag rollen. Een eenheid met slechts één figuur over behoudt dezelfde aanvalskracht als een eenheid met alle figuren.
- Een aanval op een eenheid die op een aangrenzende tegel staat, wordt een **close combat** genoemd.

Aanvalsverloop

1 - **Kondig aan** met welke eenheid met order je wilt aanvallen en selecteer het doelwit.

- **Controleer het aanvalsbereik:** Controleer of je doelwit binnen aanvalsbereik ligt.
- **Controleer het gezichtsveld:** Controleer of je doelwit binnen je gezichtsveld ligt.

Als de Rebellenalliantie aan de beurt is, speelt deze speler een commandokaart waarmee hij orders kan geven aan 3 eenheden in het middenveld. De rebellenspeler geeft orders aan 1 snowspeeder-eenheid en 2 infanterie-eenheden.

1 De speler verplaatst de linker infanterie-eenheid 1 tegel om dichter bij de keizerlijke infanterie op de rotstegel te komen.

2 De rebellenspeler wil de andere infanterie-eenheid verplaatsen naar de loopgraventegel. Aangezien een eenheid niet door een andere eenheid kan bewegen, zijn de loopgraven buiten bereik (3 tegels). De speler verplaatst dus eerst de snowspeeders met een order, waarbij ze hun 0-3-verplaatsing gebruiken om zo dicht mogelijk bij deze andere keizerlijke infanterie-eenheid te komen.

3 De weg is nu vrij voor de tweede infanterie: deze beweegt 2 tegels en stopt op de loopgraventegel. Door 2 tegels te verplaatsen, kan hij deze beurt echter niet meer aanvallen.

2 - **Tel het aantal aanvalsdobbelstenen dat je moet gooien,** gebaseerd op het type eenheid waarmee je aanvalt en de afstand tot het doelwit.

3 - **Bepaal eventuele terreinaanpassingen** en verminder op basis daarvan het aantal te rollen aanvalsdobbelstenen.

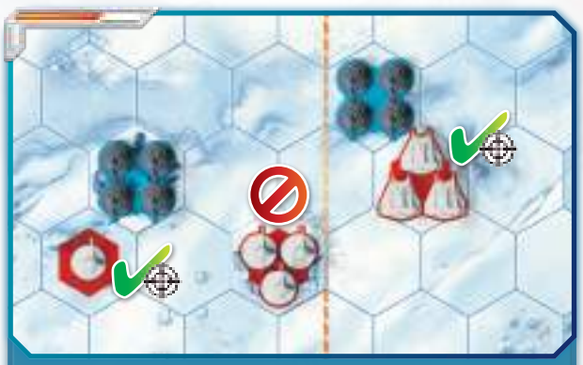
4 - **Voer de aanval uit:** Rol de aanvalsdobbelstenen en voer het resultaat uit.

Aanvalsbereik

Je berekent het aanvalsbereik van een type eenheid zoals in het volgende voorbeeld:

Dit is het aanvalsbereik van de infanterie. Het laat zien dat een infanterie-eenheid elke vijandelijke eenheid kan aanvallen die 3 of minder tegels verwijderd is. Een infanterie-eenheid gooit 3 dobbelstenen om een vijandelijke eenheid op een aangrenzende tegel aan te vallen (close combat), 2 dobbelstenen om een vijandelijke eenheid op 2 tegels afstand aan te vallen en 1 dobbelsteen om een vijandelijke eenheid op 3 tegels afstand aan te vallen. Dit is het basisaantal aanvalsdobbelstenen voor dit type eenheid en vermindert van 3 naar 2 naar 1 als je je verder van de tegel met de vijandelijke eenheid verplaatst.

Het aanvalsbereik van alle eenheden staat beschreven in *bijlage* 1 op pagina 8.



In het vorige voorbeeld kunnen er voor de aanvalsfase 2 van de 3 eenheden aanvallen. De linker infanterie-eenheid (aanvalsbereik: 3/2/1) heeft een basisworp van 3 dobbelstenen tegen de vijandelijke infanterie op de rotsen. De snowspeeders (aanvalsbereik: 4/2) mogen met 4 dobbelstenen rollen. De rebelleninfanterie op het loopgravenveld is deze beurt 2 tegels verplaatst en kan dus niet aanvallen.

Gezichtsveld

Om een vijand aan te vallen, moet deze zich binnen het "gezichtsveld" van alle eenheden bevinden, wat betekent dat ze hun doelwit moeten kunnen zien.

Trek een denkbeeldige lijn van het midden van de tegel met je aanvallende eenheid naar het midden van de tegel met het doelwit. Het gezichtsveld wordt gehinderd als een tegel met een obstructie deze lijn onderbreekt. Obstructies zijn:

- Eenheden (vrienden of vijanden)
- Terreintegels en structuurtegels die het gezichtsveld hinderen (zie *bijlage* 2 en 3 op pagina 10). Zowel het terrein van de tegels waarop de aanvallende eenheid staat als deze waarop het doelwit staat hinderen het gezichtsveld nooit.

Opmerking: *Je vindt meer details over de gezichtsveldregels in bijlage 7 – Specifieke gevallen (pagina 12).*

Het gezichtsveld tussen deze twee eenheden wordt gehinderd door de rotstegel.

Terreinaanpassingen

De verschillende terreintypes en hun bijhorende effect op een aanval staan allemaal beschreven in bijlage 2 (pagina 10). Verminder het aantal te rollen aanvalsdobbelstenen zoals beschreven in deze bijlage of op het bijhorende overzichtsblad.

Deze aanpassingen kunnen terreinbeschermingen zijn voor de eenheid **die op het terrein staat**; een infanterie-eenheid die een vijandelijke eenheid op een rotstegel aanvalt, zal bijvoorbeeld 1 dobbelsteen minder rollen. Aanpassingen kunnen ook aanvalsbeperkingen zijn, waaronder aanvalsstraffen voor de eenheid **die vanaf het terrein aanvalt**; een voertuigeenheid die vanaf een gebouwtegel aanvalt, zal bijvoorbeeld 2 dobbelstenen minder rollen.

Terreinbeschermingen en terreinaanvalsstraffen zijn cumulatief.

Voer de aanval uit

Rol de aanvalsdobbelstenen. Voer eerst de treffers uit en daarna eventuele terugtrekkingen.

Treffer

De aanvallende eenheid krijgt 1 treffer voor elk gerold dobbelsteensymbool dat overeenkomt met het type doelwiteenheid. Elke gerolde ontploffing komt ook overeen met 1 treffer voor alle eenheidstypes.

Voor elke treffer lijdt de doelwiteenheid één slachtoffer en wordt er 1 figuur verwijderd. Als de laatste figuur van een eenheid is verwijderd, plaatst de aanvallende speler deze op een van de lege medaillevelden aan zijn kant van het bord.

Als een aanvallende speler meer treffers heeft dan het aantal figuren op de doelwiteenheid, hebben deze extra treffers geen effect.

Infanteriesymbool:
je scoort 1 treffer voor een infanterie (snowtrooper of Echo Base trooper)

Voertuigsymbool:
je scoort 1 treffer voor een voertuig (AT-AT of snowspeeder)

Ontploffingssymbool:
je scoort 1 treffer voor een willekeurig type eenheid: infanterie, voertuig of speciaal

Kruissymbool:
het is een misser

Elke dobbelsteen die niet overeenkomt met het type eenheid, een ontploffing of een terugtrekking is ook een misser.

Terugtrekken

Terugtrekkingssymbool:
nadat alle treffers zijn uitgevoerd en slachtoffers zijn verwijderd, worden de terugtrekkingen uitgevoerd.

Voor elk gerold terugtrekkingssymbool, moet de doelwiteenheid 1 tegel terugtrekken: verplaats de eenheid 1 tegel terug richting zijn basislijn. Met twee terugtrekkingssymbolen verplaats je de eenheid twee tegels terug, enz.

De speler die de eenheid controleert, beslist naar welke tegel zijn eenheid zich terugtrekt volgens de volgende regels:

- Tenzij anders aangegeven in de speciale scenarioregels, moet een eenheid zich altijd terugtrekken naar de basislijn van de speler die de eenheid controleert.
- Terrein heeft geen invloed op terugtrekkingsverplaatsingen. Een eenheid die zich terugtrekt, mag dus door rotsen of ruïnes bewegen zonder te stoppen. Onbegaanbaar terrein mag je echter niet doorkruisen, ook niet tijdens het terugtrekken.
- Een eenheid mag zich niet op of door een tegel terugtrekken waar al een andere eenheid staat (vriend of vijand).
- Als een eenheid zich niet kan terugtrekken of gedwongen wordt zich terug te trekken voorbij de rand van het slagveld, dan lijdt deze eenheid één slachtoffer voor elke onvoltooide terugtrekkingsverplaatsing.
- Op sommige terreinsoorten kunnen bepaalde eenheden een terugtrekking negeren die tegen hen gerold werd.
- Je mag er niet voor "kiezen" om een figuur te verliezen als er voor alle gerolde terugtrekkingssymbolen een duidelijke manier is om je eenheid terug te trekken.

5 Trek een commandokaart

Na het uitvoeren van alle treffers en terugtrekkingen, leg je de gespeelde commandokaart open naast je stapel en trek je een nieuwe kaart. Je beurt is nu voorbij.

Als je trekstapel leeg is, schud je je aflegstapel en vorm je een nieuwe trekstapel.

1 De rebellenspeler kiest ervoor om eerst aan te vallen met zijn infanterie-eenheid. De aanvalskracht van de eenheid wordt niet beïnvloed door de slachtoffers die het heeft geleden, dus deze infanterie-eenheid mag de aangrenzende tegel aanvallen met 3 dobbelstenen. De keizerlijke eenheid staat echter op een rotstegel, die bescherming geeft tegen 1 dobbelsteen van een infanterieaanval. De rebelleneenheid rolt daardoor 2 dobbelstenen: een kruis en een ontploffing. Dit levert 1 treffer op, waardoor de keizerlijke infanterie-eenheid 1 figuur verliest. Er werd geen terugtrekking gerold, dus geen enkele eenheid moet zich terugtrekken; deze aanval is uitgevoerd en de rebellenspeler kan doorgaan met de aanval van de volgende eenheid.

2 De snowspeeders rollen 4 dobbelstenen op deze aangrenzende vijand. De speler rolt 1 voertuig-, 2 infanterie- en 1 terugtrekkingssymbool. Het voertuig mist en de infanteriesymbolen maken elk 1 slachtoffer. 2 figuren van de keizerlijke infanterie-eenheid worden verwijderd.

3 Omdat de speler 1 terugtrekkingssymbool heeft gerold, moet de overgebleven infanterie-eenheid met 2 figuren 1 tegel terug naar de keizerlijke basislijn bewegen. De keizerlijke speler kiest naar welke tegel zijn eenheid zich terugtrekt, waarna de aanvalsfase eindigt.

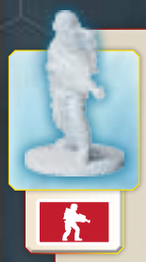
BIJLAGE

1/ EENHEDEN

Standaardeenheden

Standaardeenheden volgen de regels zoals beschreven op de vorige pagina's, maar elke eenheid heeft ook zijn eigen unieke regels. Lees de onderstaande eenheidsregels aandachtig.

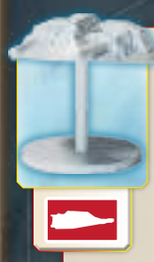
EENHEDEN VAN DE REBELLENALLIANTIE



ECHO BASE TROOPER-EENHEID
infanterie

Aantal figuren • 3
Verplaatsing • 0-1 tegel en aanval of 2 tegels en geen aanval

Aanval	Wordt getroffen door
3 2 1	



SNOWSPEEDER-EENHEID
voertuig (vliegend)

Aantal figuren • 3
Verplaatsing • 0-3 tegels. Kan naar gletsjertegels bewegen.

Aanval	Wordt getroffen door
4 2	

REBELLENARTILLERIE-EENHEID
speciaal (artillerie)

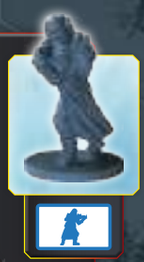
Aantal figuren • 1
Verplaatsing • kan niet verplaatsen

Aanval	Wordt getroffen door
4 3 2 1	

• Rebellenartillerie-eenheden negeren alle terugtrekkingen die tegen hen worden gerold.

BELANGRIJK: Het uitschakelen van een rebellenartillerie-eenheid levert geen overwinningsmedaille op.

EENHEDEN VAN HET GALACTISCHE KEIZERRIJK



SNOWTROOPER-EENHEID
infanterie

Aantal figuren • 4
Verplaatsing • 0-1 tegel en aanval of 2 tegels en geen aanval

Aanval	Wordt getroffen door
3 2 1	

AT-AT-EENHEID
voertuig

Aantal figuren • 1
Verplaatsing • 0-1 tegel. Kan niet naar heuveltegels verplaatsen.

Aanval	Wordt getroffen door
3 3 3	

• dobbelstenen die een treffer zijn, moeten opnieuw gerold worden voor een **bevestigingsworp**: de AT-AT wordt uitgeschakeld als er minstens 1 ontploffing wordt gerold bij de bevestigingsworp.
• AT-AT-eenheden negeren alle terugtrekkingen die tegen hen worden gerold.
• AT-AT-eenheden profiteren nooit van terreinbeschermingen.

KEIZERLIJKE PROBE DROID-EENHEID
speciaal (droid)

Aantal figuren • 2
Verplaatsing • 0-2 tegels

Aanval	Wordt getroffen door
2 1	

BELANGRIJK: Het uitschakelen van een keizerlijke probe droid-eenheid levert geen overwinningsmedaille op.

Eenheden van de Special Forces

Eenheden van de Special Forces worden op de kaart van het scenario en op het bord met badges aangeduid. Ze gedragen zich op dezelfde manier als standaardeenheden, met uitzondering van hun speciale functies zoals hieronder beschreven. Een eenheid kan nooit meer dan één speciale-eenheden-badge hebben.

Aanval (infanterie)

Deze speciale troepen zijn goed getraind om in vijandig gebied te opereren en vijandelijke troepen aan te vallen in een close combat.

Als een aanvalseenheid erin slaagt om een vijandelijke eenheid uit te schakelen of tot terugtrekking te dwingen, kan de aanvalseenheid na een close combat een **doorbraak** forceren: hij verplaatst zich naar de vrijgekomen tegel en valt opnieuw aan.

- Een aanvalseenheid mag maar één doorbraak per beurt forceren.
- De doorbraakaanval moet voltooid zijn voordat een andere eenheid mag aanvallen.
- Terreinverplaatsingen en aanvalsbeperkingen gelden ook voor de doorbraak. Een aanvalseenheid die bijvoorbeeld een doorbraak forceert door naar een vrijgekomen wraktegel te verplaatsen, mag niet opnieuw aanvallen.
- De doorbraakaanval mag gericht zijn op elke vijandelijke eenheid binnen aanvalsbereik.

Verkenner (infanterie)

Deze speciale troepen kunnen een aanzienlijk gevechtsvoordeel geven aan bevriende eenheden door informatie te verschaffen over de vijandelijke troepen.

Als een verkenner een heuveltegel bezet en een vijandelijke eenheid binnen zijn gezichtsveld heeft (van eender welke afstand), gooit elke bevriende eenheid die deze vijandelijke eenheid aanvalt 1 extra dobbelsteen.

Elite Squadrons (snowspeeders)

Elite snowspeeder-squadrons zijn de beste piloten van de Rebellenalliantie.

Elite snowspeeder-eenheden starten met 4 figuren per eenheid.

E-Web (infanterie)

Op zijn plaats | Bewegend

Deze zware blaster kan veel schade aanrichten. Maar de soldaten hebben tijd nodig om het na een verplaatsing weer op te stellen...

- Bij de start van elk gevecht ligt de badge van E-Web-eenheden op de zijde "op zijn plaats".
- Nadat deze eenheid een order heeft gekregen **en is verplaatst**, leg je de badge op de zijde "Bewegend".
- Nadat deze eenheid een order heeft gekregen **en niet is verplaatst**, leg je de badge op de zijde "Op zijn plaats".

Een E-Web-eenheid met de badge op de "bewegende" zijde gedraagt zich zoals een standaard infanterie-eenheid.

Een E-Web-eenheid met de badge op de zijde "op zijn plaats" mag elke keer dat hij aanvalt een willekeurig aantal aanvalsdobbelstenen één keer opnieuw gooien.

Elitetroepen (infanterie)

Dit zijn veteranentroepen die het belang van mobiliteit tijdens gevechten hebben geleerd.

Elite infanterie-eenheden mogen 0-2 tegels verplaatsen en aanvallen. Terreinverplaatsingen en aanvalsbeperkingen zijn echter nog steeds van toepassing.

2/ TERREIN

Heuvels

Verplaatsing • AT-AT-eenheden kunnen zich niet op heuvels verplaatsen. Er zijn geen verplaatsingsbeperkingen voor andere eenheden.

Aanval • geen beperkingen.

Bescherming • als je een vijandelijke eenheid op een heuvel aanvalt, verminderen de eenheden het aantal te gooien aanvalsdobbelstenen met 1, behalve als zij ook op een heuvel staan.

Gezichtsveld • heuvels hinderen het gezichtsveld.

Speciaal • het gezichtsveld tussen 2 eenheden op heuvels wordt alleen gehinderd door andere eenheden die zich ook op heuvels bevinden, en door seracs (zie *bijlage* 7 op pagina 12).

Gebouwen & wrakken

Verplaatsing • een eenheid die een gebouw-/wraktegel betreedt, moet daar stoppen en mag die beurt niet verder verplaatsen.

Aanval • een eenheid mag niet aanvallen tijdens de beurt waarop hij op een gebouw-/wraktegel belandt. Een voertuigeenheid op een gebouw-/wraktegel vermindert het aantal aanvalsdobbelstenen met 2.

Bescherming • bij het aanvallen van een vijandelijke eenheid die zich op een gebouw-/wraktegel bevindt, verminderen infanterie en speciale eenheden het aantal te rollen aanvalsdobbelstenen met 1, en voertuigen met 2.

Gezichtsveld • gebouwen/wrakken hinderen het gezichtsveld.

Rotsen

Verplaatsing • een eenheid die een rotstegel betreedt, moet daar stoppen en mag die beurt niet verder bewegen.

Aanval • een eenheid mag niet aanvallen tijdens de beurt waarop hij op een rotstegel belandt.

Bescherming • bij het aanvallen van een vijandelijke eenheid die zich op een rotstegel bevindt, verminderen infanterie en speciale eenheden het aantal te rollen aanvalsdobbelstenen met 1, en voertuigen met 2.

Gezichtsveld • rotsen hinderen het gezichtsveld.

Loopgraven

Verplaatsing • geen beperkingen.

Aanval • geen beperkingen.

Bescherming • als je een infanterie-eenheid op een loopgraventegel aanvalt, verminderen alle eenheden het aantal te rollen aanvalsdobbelstenen met 1. Bovendien mag een infanterie-eenheid op een loopgraventegel 1 tegen hem gerolde terugtrekking negeren. Andere types eenheden krijgen geen bescherming.

Gezichtsveld • loopgraven hinderen het gezichtsveld niet.

Seracs

Verplaatsing • seracs zijn **altijd** onbegaanbaar terrein.

Gezichtsveld • seracs hinderen het gezichtsveld altijd.

Gletsjers

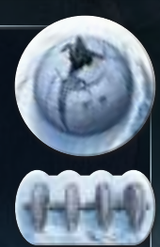
Verplaatsing • gletsjers zijn **altijd** onbegaanbaar terrein, behalve voor *vliegende* eenheden zoals snowspeeders.

Gezichtsveld • gletsjers hinderen het gezichtsveld niet.

3/ STRUCTUREN

Structuren zijn terreintegels die op het bord worden geplaatst zoals aangegeven op de scenariokaarten. Ze kunnen worden aangevallen of vernietigd, maar **ze worden nooit beschouwd als eenheden**.

Schildgenerator / ionenkanon



Verplaatsing • een schildgenerator en een ionenkanon zijn beide altijd onbegaanbaar terrein.

Bescherming • een schildgenerator en een ionenkanon profiteren van de bescherming van de terreintegel waarop ze staan.

Gezichtsveld • een schildgenerator en een ionenkanon hinderen het gezichtsveld.

4/ DOELEN

De volgende termen worden gebruikt om enkele veelvoorkomende overwinningsvoorwaarden van Slag om Hoth te beschrijven waarmee spelers extra overwinningsmedailles van de kaart kunnen behalen:

TIJDELIJKE medailledoelstelling

Je kunt de overwinningsmedaille op deze doelstellingstegel alleen behalen en bijhouden zolang een eenheid van de betreffende kant de tegel bezet. Als de eenheid om welke reden dan ook de tegel verlaat (door een verplaatsing, terugtrekking of uitschakeling), dan verlies je de medaille meteen en leg je deze terug op de oorspronkelijke positie.

PERMANENTE medailledoelstelling

Je kunt de overwinningsmedaille op deze doelstellingstegel behalen en permanent bijhouden van zodra een eenheid van de betreffende kant deze tegel betreedt. Ook als de eenheid later deze tegel verlaat, moet je de medaille niet teruggeven of in het spel terugbrengen.

PLOTSELINGE dooddoelstelling

Zodra de aangewezen kant voldoet aan de voorwaarden voor een plotselinge dood, eindigt het scenario onmiddellijk en wint deze speler het spel.

5/ MET LEIDERSKAARTEN SPELEN

Slag om Hoth bevat 6 sets leiderskaarten: Darth Vader, Maximilian Veers en Firmus Piett voor het Keizerrijk en Leia Organa, Luke Skywalker en Han Solo voor de Rebellenalliantie.

Als je Slag om Hoth wil spelen met de hulp van een leider, kiest elke speler één leider van zijn kant en schudt de bijhorende 3 kaarten tussen zijn stapel commandokaarten. Deze kaarten zijn allemaal tactiekkaarten en worden gespeeld als standaardkaarten.

6/ TEAMSPEL VOOR 3-4 SPELERS

In Slag om Hoth kun je aan één of beide kanten in een team van twee spelers spelen. Volg deze stappen:

1- Teams vormen

Maak twee teams van elk maximaal 2 spelers; als je in totaal met 3 spelers speelt, staat een team van 2 spelers tegenover een speler alleen.

Bij elk team van 2 spelers, speelt de persoon die aan de linkerkant van het team zit als eerste. Elke speler in een team neemt 1 kaarthouder.

2- Spelvoorbereiding

Bereid het scenario voor zoals in een gewoon spel. Pas bij stap 9 echter de volgende wijzigingen toe:

- **Een speler die alleen speelt** volgt de standaardinstructies.
- **In een team met 2 spelers**, schud je de commandokaarten van jouw kant en geef je aan allebei 8 gedekte commandokaarten, waarmee beide spelers hun persoonlijke (gehalveerde) stapel vormen. Dan trekt elke teamspeler de helft van het aantal commandokaarten van zijn stapel (naar boven afgerond) zoals aangegeven in het scenario en neemt deze in zijn hand of zet ze in zijn persoonlijke kaarthouder.
- **Als je met leiders speelt**, voegt **elke** speler in een team de 3 kaarten van een leider toe aan zijn persoonlijke stapel **nadat** de commandokaarten aan de teamkant verdeeld zijn onder beide spelers; een speler die alleen speelt voegt de 3 commandokaarten van een leider toe aan zijn stapel voordat hij schudt en trekt kaarten zoals gewoonlijk.

3- Speelbeurt

Tijdens het spel wordt om beurten gespeeld, te beginnen met de kant zoals aangegeven in de scenariovoorbereiding, ongeacht het aantal spelers in elk team. Binnen een team wisselen de spelers elkaar af.

Opmerking: De speler die in een team aan de beurt is, is de actieve speler.

In een spel met 4 spelers, speelt de 1ste speler van het startteam als eerste, gevolgd door de 1ste speler van het andere team. Daarna is de 2de speler van het startteam aan de beurt, gevolgd door de 2de speler van het andere team.

In een spel met 3 spelers, komt de speler die alleen speelt telkens aan de beurt nadat een speler van het team met 2 spelers gespeeld heeft.

Voorbeeld: *In een scenario met een individuele keizerlijke speler tegenover een rebellenteam met 2 spelers, waarin het rebellenteam als eerste speelt, gaan de speelbeurten als volgt: 1ste speler van het rebellenteam – keizerlijke individuele speler – 2de speler van het rebellenteam – keizerlijke individuele speler, enz.*

De regels voor speelbeurten zijn hetzelfde als in een normaal spel, met de volgende uitzonderingen voor teams van 2 spelers:

- De actieve speler kan alleen een commandokaart uit zijn eigen hand spelen.
- De actieve speler legt aan het einde van zijn beurt de gespeelde commandokaart op zijn persoonlijke aflegstapel en trekt een nieuwe commandokaart van zijn persoonlijke trekstapel.
- Spelers van hetzelfde team mogen hun commandokaarten aan elkaar tonen. Ze mogen ook hun strategie en plannen voor toekomstige beurten met elkaar bespreken, maar ze moeten dit openlijk doen, zodat ook het andere team hen kan horen. De actieve speler heeft het laatste woord over wat hij tijdens zijn beurt gaat doen.
- Bij het uitspelen van de kaart *Stuur de vloot* mag de actieve speler maximaal 3 kaarten afleggen en hetzelfde aantal kaarten +1 trekken. Daarna mag de 2de speler maximaal 3 commandokaarten afleggen en precies hetzelfde aantal kaarten trekken.

7/ SPECIFIEKE GEVALLEN

Gezichtsveld langs de tegelranden

Als je het gezichtsveld tussen twee eenheden controleert, mag de lijn tussen het midden van beide tegels langs één of meer tegels met obstructies lopen, zonder deze te kruisen. In dit geval:

- Het gezichtsveld is niet gehinderd als de obstructie(s) waarlangs de lijn loopt zich slechts aan één zijde van de lijn bevindt/bevinden (zie geval 1 en 2 hieronder).
- Het gezichtsveld is gehinderd als de obstructies waarlangs de lijn loopt zich aan beide zijden van de lijn bevinden (zie geval 3 hieronder).

Van de 3 keizerlijke infanterie-eenheden binnen aanvalsbereik heeft deze rebellenartillerie twee van hen binnen zijn gezichtsveld.

Geval 1: de lijn loopt slechts langs één rotstegel zonder deze te kruisen, dus het gezichtsveld is niet gehinderd.

Geval 2: de lijn loopt langs twee tegels met obstructies (een bevriende eenheid en een heuvel) maar omdat ze zich aan dezelfde zijde van de lijn bevinden, hinderen ze het gezichtsveld niet.

Geval 3: de lijn loopt langs twee tegels met obstructies (rotsen en heuvel) en deze tegels bevinden zich aan beide zijden van de lijn, waardoor het gezichtsveld wordt gehinderd.

Gezichtsveld en de grenzen van het slagveld

Halve tegels langs de zijkant van het slagveld hinderen ook het gezichtsveld.

De lijn tussen deze twee eenheden loopt langs twee tegels met obstructies aan beide zijden van de lijn (de grens van het slagveld aan de linkerkant, de rebelleninfanterie aan de rechterkant). Daardoor is het gezichtsveld gehinderd.

Gezichtsveld op heuvels

Voor eenheden die op heuvels staan, wijzigen de gezichtsveldregels een beetje. **Tussen twee eenheden die allebei op een heuvel staan**, wordt het gezichtsveld alleen gehinderd door:

- andere eenheden op heuvels
- seracs

Tussen twee eenheden, waarvan er slechts één op een heuvel staat, gelden de normale gezichtsveldregels.

1 Tussen de rebelleninfanterie, die zich op een heuvel bevindt, en de keizerlijke infanterie die niet op een heuvel staat, gelden de normale gezichtsveldregels en hindert de rotstegel het gezichtsveld.

2 Nadat de keizerlijke infanterie ook naar een heuvel is verplaatst, wordt het gezichtsveld niet langer gehinderd door de rotsen. Het wordt ook niet gehinderd door de heuvel tussen hen.

3 Het gezichtsveld tussen hen zou alleen gehinderd worden door seracstegels of, zoals hier, door eenheden die ook op een heuvel staan.

Spelontwerp - Richard Borg and Adrien Martinot
Illustraties - Benjamin Carré, Christophe Duhaze, Tony Foti en Clément Masson

© & ™ Lucasfilm Ltd.
Days of Wonder en het logo van Days of Wonder zijn geregistreerde handelsmerken van Asmodee North America en Days of Wonder
© 2025 Days of Wonder - Alle rechten voorbehouden.